DISK SYSTEM
ファミリーコンピュータ ディスクシステム

エッガーランド
―創造への旅立ち―

HAL-EGS

究極のパズルゲーム エッガーランド

このたびはハル研究所のファミリーコンピュータ"ディスクシステム"「エッガーランド―創造への旅立ち―」をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。

様々な伝説を生み出した究極のパズルゲームエッガーランドが、新しい機能を備えて帰ってきました。自分でゲームを作れるコンストラクションモードがその新しい機能です。

初めてエッガーランドに挑戦するキミも、続編を待っていたキミも、まずはゲームプレイモードから楽しんでください。

なお、ゲーム内容についての電話でのお問い合わせには、ざんねんながら一切お答えはできませんので、なにとぞご了承ください。

ゲーム前の準備

ファミリーコンピュータ本体とRAMアダプタ、ディスクドライブが正しく接続されているか確かめたら、本体のPOWERをONにしよう。きちんと接続されていればマリオとルイージが追いかけっこする画面が出るので、ディスクカードのＳＩＤＥ Ａを上にしてセットします。特にこうら表には注意しよう。画面が正しく出ないときは、もう一度最初から接続が正しいことを確かめてからディスクカードをセットしなおしてみよう。

"NOW LOADING…"という表示のあとに、Cの画面が出てきます。これはＳＩＤＥ Ａが上になっていないと出てきません。

Cの画面に続いて"PLEASE SET SIDE B"と出ますのでディスクカードをぬいて、B面をセットしてください。

Dのタイトル画面が出たら、通常のゲームをする場合はＳＴＡＲＴを選び、コンストラクションモードで遊ぶ場合はCONSTRUCTIONを選びスタートボタンを押してください。

もし、エラーメッセージが出るようでしたら下のエラーメッセージ一覧表を見て対処してください。

ディスクドライブの赤ランプがついている間はＥＪＥＣＴボタンや本体のＲＥＳＥＴボタン、電源スイッチには絶対にさわらないでください。

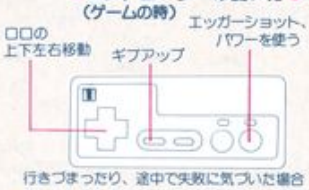
A

B

C

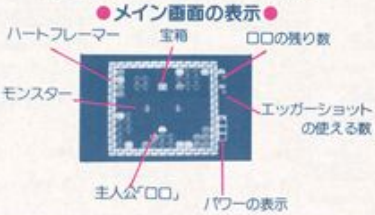
D

●コントローラーの使い方●
（ゲームの時）



行きづまったり、途中で失敗に気づいた場合は、セレクトボタンを押してください。ギブアップになり、もう一度チャレンジできます。

●メイン画面の表示●



ゲームの進め方

①スタート

タイトル画面でＳＴＡＲＴを選びスタートボタンを押すと下の画面が出ます。もう一度スタートボタンでゲーム開始です。２回目以降から下の画面の時に、クリアした面と自分で作った面を十字ボタンの左右で選べます。

②ハートフレーマーを取る

□□を移動させてハートフレーマーを取ります。いろいろなモンスターが□□の行く手をさえぎったり、攻撃をしてきますが、エメラルドフレーマーやエッガーショット、パワーを使ってモンスターを封じ込めます。

③ラウンドクリア

画面上のハートフレーマーを全部取ると、宝箱が開いてカギがあらわれます。カギを取るとラウンドクリアです。

エッガーランドには木、岩、花畑、扉、ホールなどの場所があります。場所の性質は説明書のうらを見て下さい。

④ゲームオーバー

次のような場合はミスとなり□□が一人死んでしまい、画面右上の□□□の残り数が減っていきます。□□が一人もいなくなってしまうとゲームオーバーです。

1. モンスター（スカル、アルマ）につかまった場合
2. モンスター（ドンメドーサ、メドーサ、ゴル）の攻撃を受けた場合
3. 水や溶岩でおぼれて、沈んでしまった場合
4. セレクトボタンを押してギブアップした場合

⑤コンティニュー

ゲームオーバーになると画面が変わり、□□がＣＯＮＴＩＮＵＥを示します。続けて同じ面からゲームをする場合はそのままスタートボタンを押してください。

やめる場合は□□を◆ボタンでＥＮＤに合わせて、スタートボタンを押してください。ゲームオーバーになった面がセーブされます。次にゲームを始める時に同じ面から、またはクリアした面を選んでゲームを再開することができます。

●キャラクター●

□□

このゲームの主人公。モンスターに立ち向う勇敢な王子。

ロッキー

□□の正面にくると突然ダッシュして□□を追いつめようとする。

スカル

ハートを全部取ると目を覚まし、□□を追いかけてくる。

スネーキー

何の危害も加えようとしない可愛らしいモンスター。

ゴル

ハートを全部取ると目を覚まし、□□が前を通ると炎を吐いてくる。

メドーサ

□□が前後左右にくると、恐ろしい呪いの視線を放つ。

リーバー

体当りすると眠ってしまう。眠るとエッガーショットが効かない。

アルマ

□□の横にくると、身体を丸くして転がり、□□に体当りしてくる。

ドンメドーサ

前後左右に呪いの視線を放つうえに、一定の範囲を動きまわる。

●ゲームのポイント●

①エッガーショット

特定のハートフレーマーを取ると、エッガーショットが使えるようになります。モンスターにエッガーショットを撃つとエッガー（玉子）になります。エッガーは押して動かすことができますが、一定の時間でモンスターに戻ります。エッガーにさらにエッガーショットを当てると、エッガーは画面の外に飛んでしまい、しばらくは戻ってきません。一定の時間が過ぎると、最初にモンスターのいた位置にモンスターが復活します。

また、エッガーを押して水に浮かべることができます。□□は浮かべたエッガーに乗って川や海を渡ることができますが、水の流れは場所によって決った方向にしか流れません。流れのない所では、その場で沈んでしまい、□□が乗っていれば□□もその場で死んでしまいます。

②パワー

パワー表示部分に下のマークが出てきたら、マークの示すパワーを使うことができます。ただしパワーが使えるのは光ったハートフレーマーを取ってからです。またパワーが使える時はエッガーショットは使えません。

橋

Ａボタンで水の上に橋をかけることができます。せまい川ならこれでＯＫ。

一方通行

矢印に向ってＡボタンを押せば、一方通行の向きを変えることができます。

ハンマー

岩に向ってＡボタンを押せば、邪魔な岩をたたき壊すことができます。

ディスクカードを書き換えたキミのための じょうずなシールのはりかた

1 ディスクカード用の四角いシールをはがします。

2 サイドＡとサイドＢをよく確かめて、決められた位置にはります。

3 シールの四隅をもう１度軽く押えて、しっかりはりつけます。

ディスクシステムが 正常に作動しなくなったときには…

エラーメッセージ	内容または対処方法
DISK SET ERR.01	ディスクカードを正しくセットしてください。
BATTERY ERR.02	電圧が低くなっています。新しい乾電池か、ACアダプタを取りつけてください。
ERR.03	ディスクカードのツメが折れています。ツメの跡にテープを貼ってください。
ERR.04	違うメーカーのディスクカードがセットされています。
ERR.05	違うゲーム用のディスクカードがセットされています。
ERR.06	違うバージョンのディスクカードがセットされています。
A,B SIDE ERR.07	A面・B面を確認して指示どおりセット。
ERR.08	違った番号のディスクカードがセットされています。
ERR.20	新規画面のデータが読み取れない。
ERR.21 ERR.22	ディスクカードの傷などが原因で読み取れない。
ERR.23 ERR.24 ERR.25	ディスクカードの傷などが原因で読み取れない。
ERR.26	ディスクカードに正しくSAVEできない。
ERR.27	ディスクカードのデータが少しおかしくなった。
ERR.28 ERR.29	ディスクカードの傷などコンピュータの故障の確率が合わない。
ERR.30	ディスクカードにSAVEできる場所の確保ができない。
ERR.31	ディスクカードのデータ量が確認と合わない。

*ERR.20～40の主な原因
○ディスクカードの磁気フィルムに汚れやキズがついている。
○ディスクカードの傷などが原因している。
○ディスクドライブのヘッドが汚れている。
修理の時は必ずこの説明書をご持参ください。

ディスクカード取り扱い上の注意事項

ディスクカードは大切に取り扱ってください。

- ディスクカードの窓から見える茶色の磁気フィルム部分には、絶対に指などで直接触れないこと。またその部分を汚したり傷つけたりしないでください。
- ディスクカードは湿気、暑さに弱いので、風通しの良い涼しい場所に保管してください。
- ゴミゴミしたホコリっぽい場所には保管しないように。
- 磁気を近づけるとデータが消えてしまいます。テレビ、ラジオなどにも磁力があるので近づけないでください。
- 踏んづけたりするのはもってのほか。大切にプラスチックケースに保管してください。

HAL Laboratory 株式会社 HAL研究所
〒101 東京都千代田区神田須田町2-6-5 OS邸6.5F ☎03-257-6344

ファミリーコンピュータ・ファミコン は任天堂の商標です。

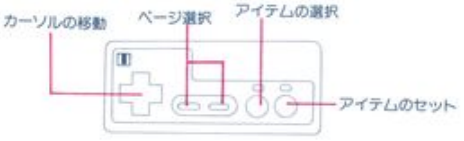
キミだけのオリジナルゲーム

コンストラクション

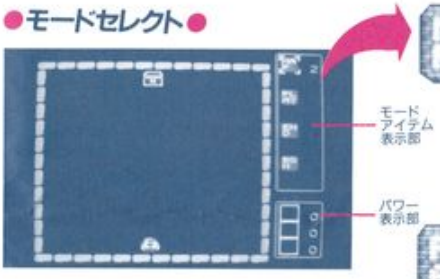
コンストラクションプレイ
キミもゲーム作家!!

今回のエッガーランドの超目玉／コンストラクションプレイだ。いろいろなアイテムを駆使して自分だけのオリジナルマップを作ろう。
いままでエッガーランドに悩まされたキミ。今度はキミが友だちを悩ます番だ!!

●コントローラーの使い方●



●モードセレクト●



タイトル画面でCONSTRUCTIONを選んでスタートボタンを押すと、PLEASE WAITの画面に続いて上の画面が出ます。
まず、✚ボタンでカーソルを移動させて、画面右側の上部エリア内のモードのどれかに合わせます。各モードはAボタンを押して実行することができます。

MAP コンストラクションで作れる面は、16ラウンド用意してあります。カーソルをMAPモードに合わせAボタン1回ごとにMAP1から16まで進みます。Bボタンで戻ることができます。

END 完成したマップや、途中まで作成したマップを保存する場合にENDモードを使用します。カーソルをENDモードに合わせてAボタンを押してください。セーブが開始されます。

PLAY PLAYモードにカーソルを合わせてAボタンで作った面をプレイできます。作っている途中で、何回でもこのモードでプレイできるので、時々確かめながらマップを作ってください。

BGM コンストラクションプレイには4種類のバックグラウンドミュージックが用意されています。カーソルをBGMモードに合わせてAボタン、またはBボタンで好きなBGMを選ぶことができます。

コンストラクションアイテム

セレクトボタンを押すと、画面右側のモード表示部分がアイテム表示に変わり、ボタンを一回押すごとにページが変わります。セットの仕方は、使用するアイテムにカーソルを合わせB ボタンで選択した後、セットする場所にカーソルを移動しAボタンで完了。

ハートフレーマー

ハートのマークのブロックがハートフレーマーです。マップ上のハートフレーマーを全部取ると宝箱が開き、カギが出てきます。ハートフレーマーはモンスターの攻撃（メドーサの視線やゴルの炎）を防ぎますが、動かすことはできません。
マップを作る時は、なるべく取ります。

エメラルドフレーマー

緑色のエメラルドフレーマーは押して動かすことができますが、引くことはできません。エメラルドフレーマーはハートフレーマー同様モンスターの攻撃を防ぐことができます。さらに移動できるのでモンスターを閉じ込めることができます。マップを作る時は、あまりたくさん使わずに最少限にすることがゲームを面白くするコツです。

スペシャルハートフレーマー

スペシャルハートフレーマーにはインフォニットパワーが隠されており、取るとエッガーショットが2発使えるようになります。マップを作成しPLAYモードでプレイする場合は、通常のハートフレーマーと見分がつきません。マップを作る時はモンスターの数やエッガーの使い方を考えてセットしてください。

一方通行

□□は矢印の逆方向からその上を通過することはできません。横方向からの侵入は可能です。エメラルドフレーマーやエッガーを押して通過することもできます。またパワーを使えば矢印の方向を変えることができます。モンスターは一方通行に関係なく自由に動きます。マップを作る時はパワーと組合わせて使えば面白くなります。

① 花畑

□□は花畑に入ることができますが、モンスターは入ることができません。ただしモンスターの攻撃はようしゃなくおそいかかってきます。

② 砂漠

砂漠は自由に出入りできますが、□□は歩く早さが通常の半分のスピードになってしまいます。

③ 溶岩

真赤な溶岩にはエッガーを浮かべることができません。橋のパワーで渡ることができますが、素早く渡らないと橋は熱のために燃えつきてしまいます。

④ 橋

アイテム表示部の橋をセットすると、プレイの時にはマップ上に最初から表示されます。マップを作る時には一方通行と組合わせるのも面白いでしょう。

⑤ 木

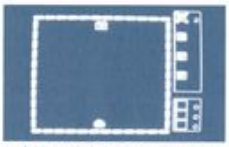
□□と動くモンスターは木を通過することはできません。エッガーショットも通過しません。ただしモンスターの攻撃は木を通過します。

⑥ 岩

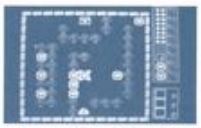
□□やモンスターはもちろんエッガーショットやモンスターの攻撃も岩を通過できません。ただしハンマーのパワーで岩をたたきこわすことができます。

画面の作り方

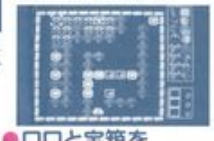
最初にトリック（ホール、流れ、パワー）やモンスターを決め、それに合った地形を作ります。それからモンスター、トリック、エメラルド、パワーなどを配置して完成。



▲宝箱と□□はこのままで、リーバーを使うことを考えてみます。



▲リーバーの動く範囲を考えて、木とハートフレーマーで地形をセットします。



▼リーバーとエメラルドフレーマーをセット。リーバーは最高何匹までOKかな？

途中でプレイしながら確かめよう

●修正するには

▲セットしたアイテムを取り消す場合はカーソルを黒い部分に合わせB ボタンを押します

▲次に取り消したいアイテムにカーソルを合わせAボタンでアイテムが消えます

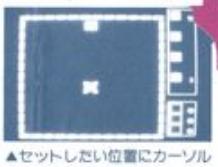
●パワーをセットするには

▲画面右側のパワー表示部の四角にカーソルを合わせAボタンでパワーの種類を選びます

▲何個目のハートフレーマーでパワーが使えるようにするか？Aボタンで右側の数字を決定

●□□と宝箱を移動するには

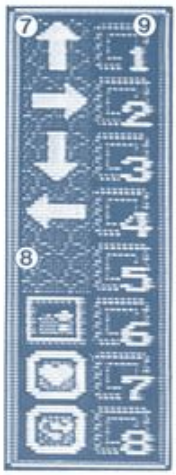
▲他のアイテムと同じように□□にカーソルを合わせB ボタンを押します



▲セットしたい位置にカーソルを合わせAボタンでセットします。宝箱も同じ方法で

はじめは簡単な画面を作り、徐々に複雑なマップに挑戦しよう。ゲームプレイのマップを参考にして楽しいマップ作りに挑戦!!

画面をつくる時はエメラルドフレーマーとモンスターを合計30個以上使用しないでください。



⑦ 水の流れ

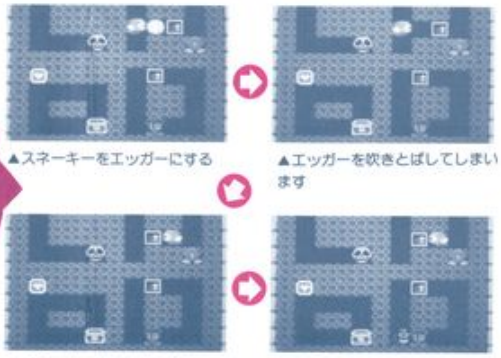
水の上に矢印のアイテムは水の流れをあらわします。ここではエッガーを浮かべて□□はその上に乗れます。プレイの時には矢印が消えて流れの方向は見えません。

⑧ 流れのない水

この上にエッガーを浮かべるとその場で沈んでしまい、一定の時間でモンスターが元の場所に復活します。□□の乗ったエッガーが沈むと、□□はおぼれ死にます。

⑨ ホール(No.1～8)

ホールは地下に隠された秘密の通路です。エッガーショットで吹き飛ばしたモンスターが復活する前に、モンスターが最初にいた位置にエメラルドフレーマーや別のエッガーを置くと、吹き飛ばしたモンスターはホールをセットした位置に復活します。ホールをセットしないで同じことをするとモンスターは復活することができず、二度とあらわれません。
ホールを二つ以上セットする場合は必ず番号順にセットしてください。吹き飛ばしたモンスターはホールの番号順に復活します。また一つのマップ上で同じ番号のホールを二つ以上セットしないでください。



▲スネーキーをエッガーにする
▲エッガーを吹きとばしてしまいます
▲スネーキーが復活する前にエメラルドフレーマーを置いてしまう
▲行き場を失ったスネーキーがメドーサの前にあらわれる